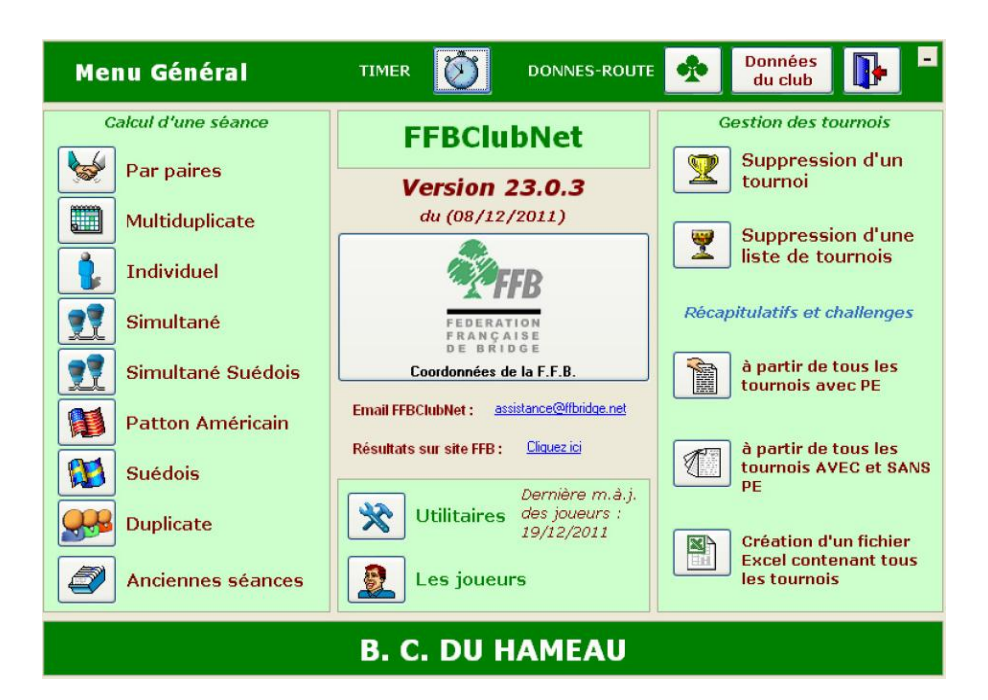
BRIDGEMATE

Mode d'Emploi

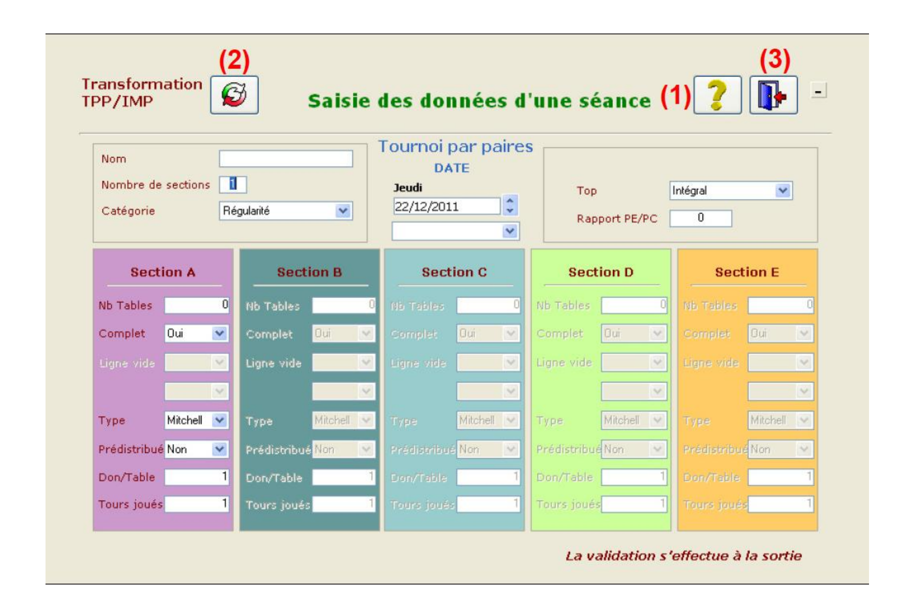
1- Depuis le logiciel « FFB ClubNet

(Tournois de régularité et simultanés Rondes de France)

-Démarrer « ClubNet »



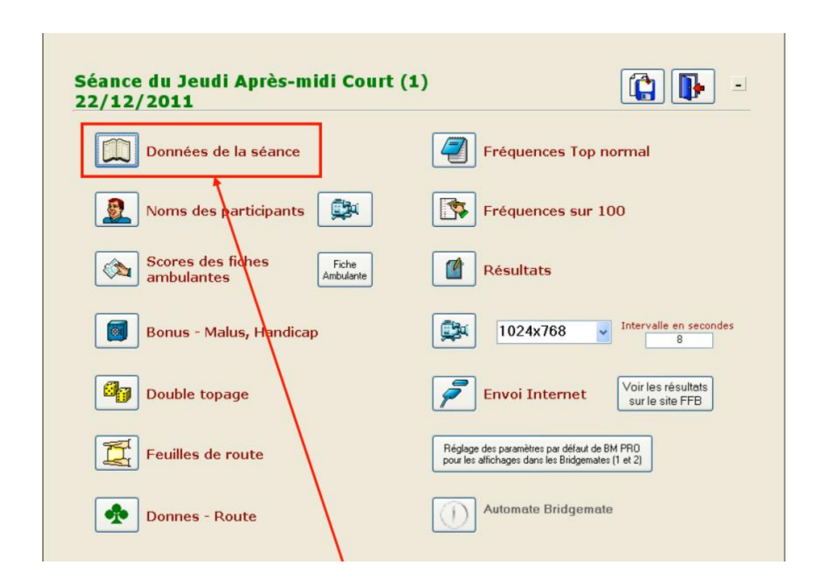
- Ouvrir le menu Par paires



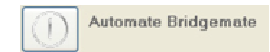
Renseigner les données du tournoi

Attention : Si une table est incomplète, bien renseigner la ligne vide (exemple : ligne vide 12 si 5 1/2tables)

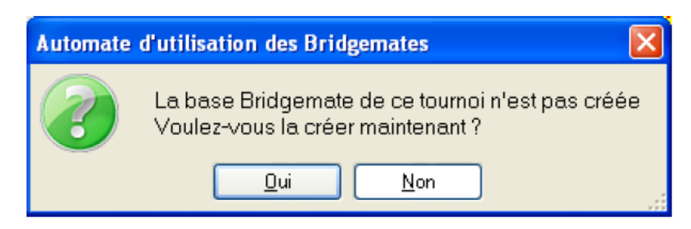
- Sortir du menu
  On obtient la fenêtre suivante



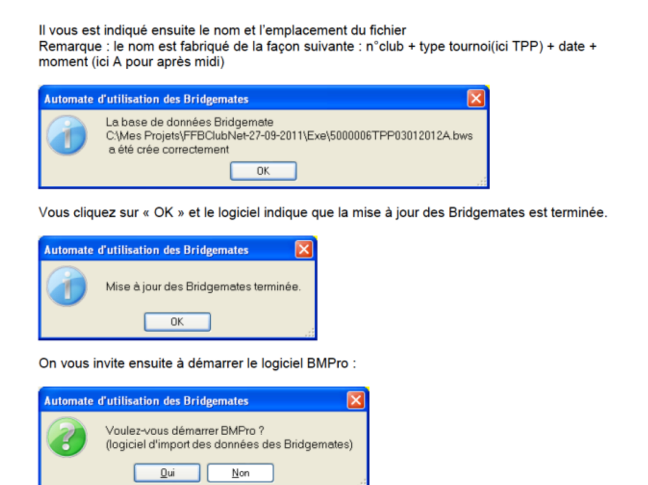
NB : Il n'est pas nécessaire de saisir les noms des participants pour démarrer « Bridgemate », cette opération peut être réalisée ultérieurement.

- Clic sur l'icône 

Successivement, apparaissent les messages suivants :



Vous répondez « Oui »

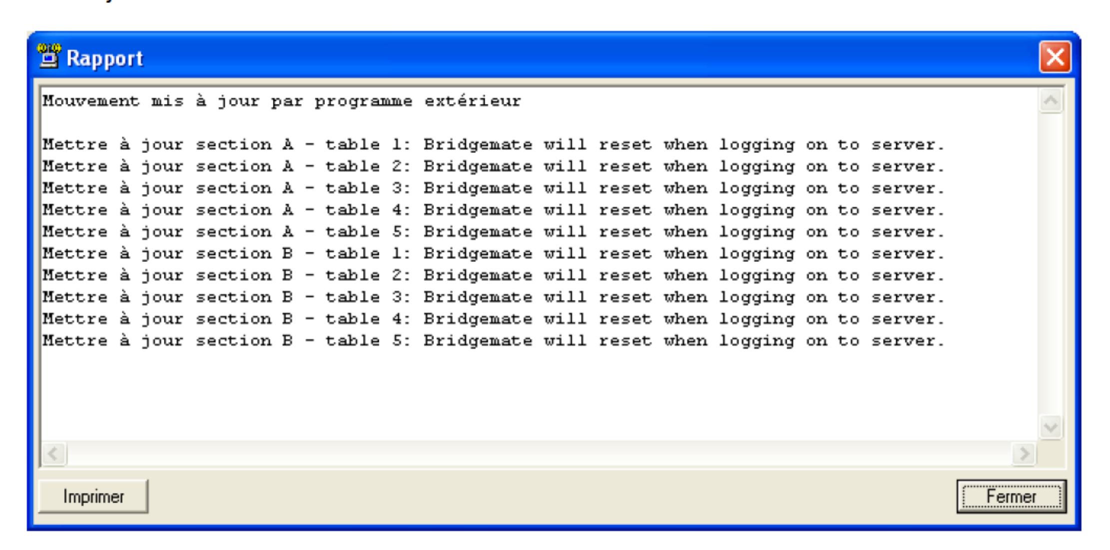


Il vous est indiqué ensuite le nom et l'emplacement du fichier
Remarque : le nom est fabriqué de la façon suivante : n°club + type tournoi(ici TPP) + date + moment (ici A pour après midi)

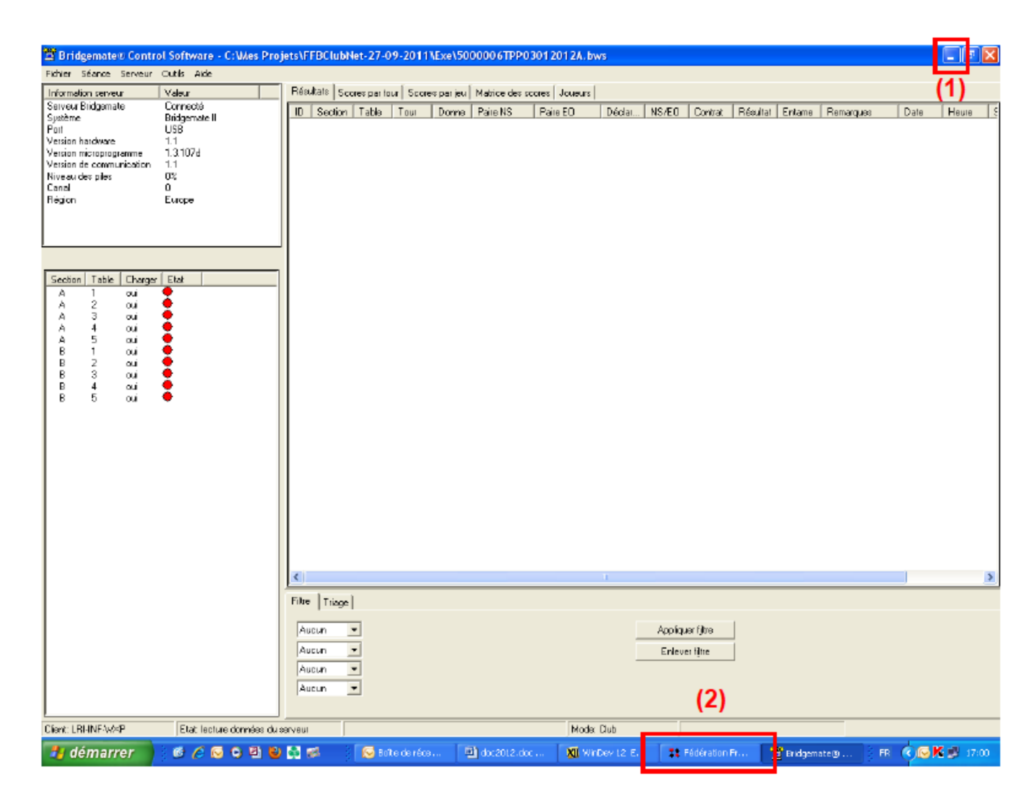
Vous cliquez sur « OK » et le logiciel indique que la mise à jour des Bridgemates est terminée.

On vous invite ensuite à démarrer le logiciel BMPro :

Et il s'ouvre en affichant très rapidement l'initialisation des tables puis affiche un rapport de mise à jour :



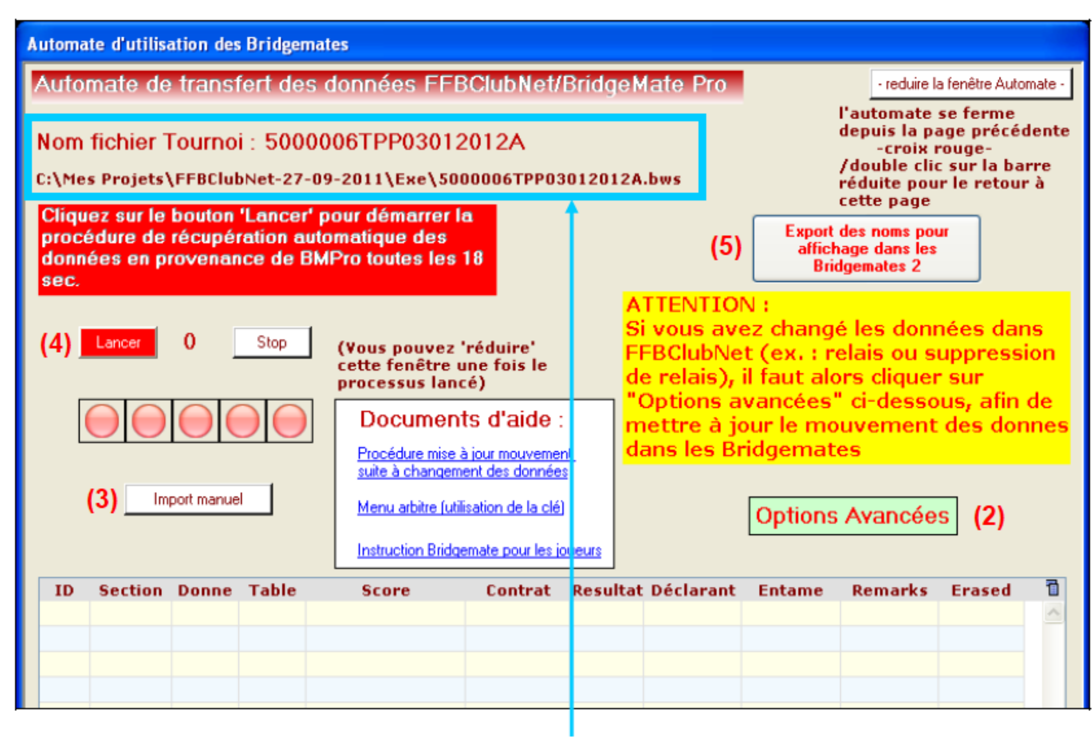
Cliquez sur « Fermer » et vous avez BMPro



Pour revenir sur FFBClubNet, vous pouvez réduire la fenêtre de BMPro en cliquant sur le bouton de réduction (1) ou afficher FFBClubNet en cliquant sur le bouton dans la barre des tâches (2)

<u>Important</u> : A partir de ce moment, les « Bridgemates sont actives

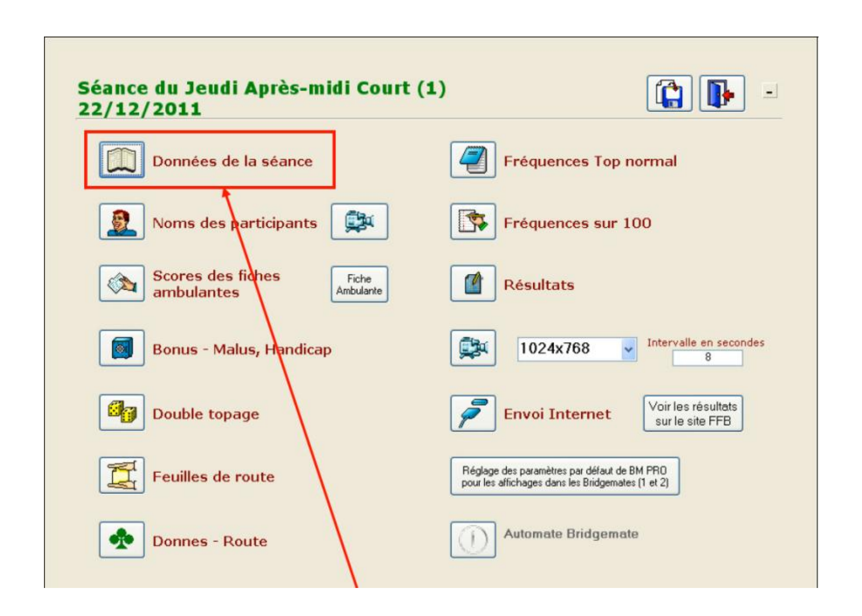
- Revenir sur FFClubNet
  La fenêtre suivante s'ouvre :



- Clic sur : (4) Lancer
  Le cycle d'interrogation des Bridgemate commence, le programme est opérationnel, **le tournoi peut débuter.**
- Fermer la fenêtre par un clic sur - reduire la fenêtre Automate -

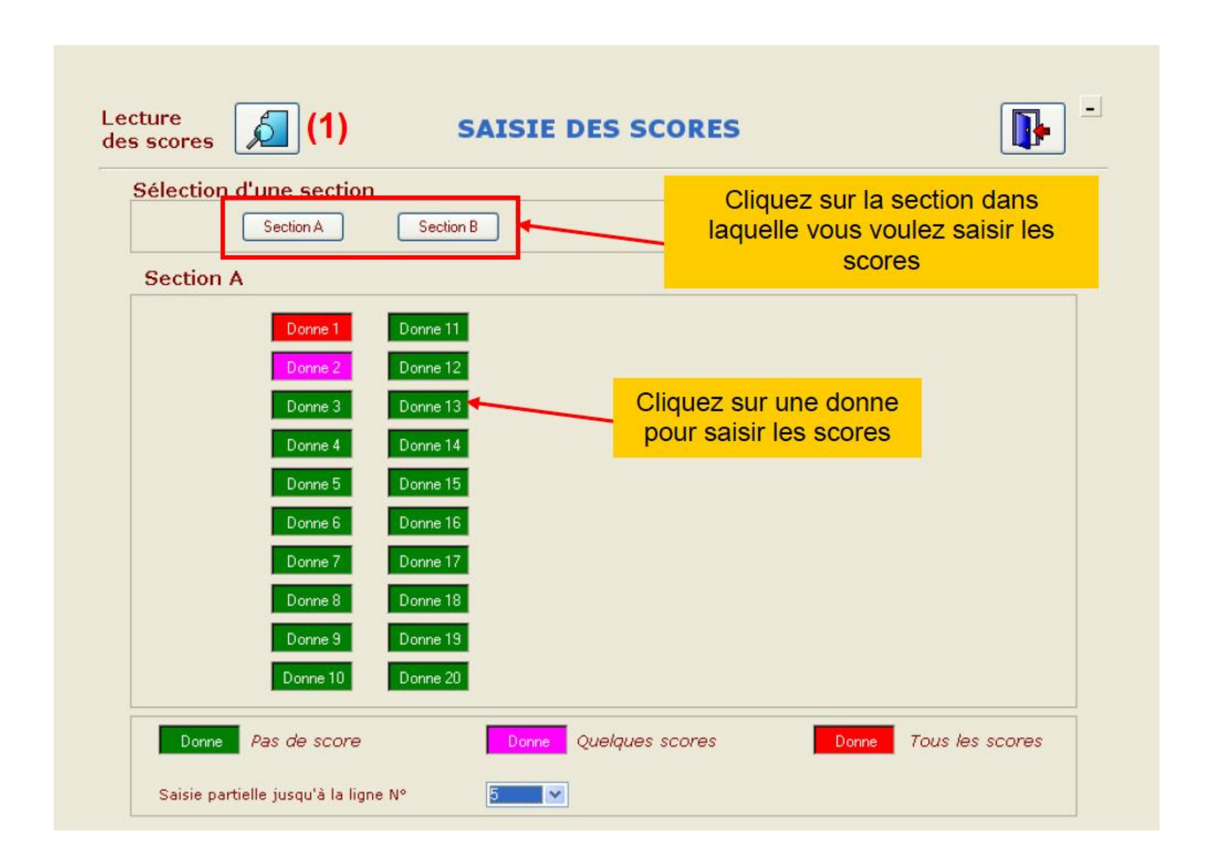
A LA FIN du TOUNOI

- Ouvrir FFBClubNet



- Clic sur : 

La fenêtre suivante s'ouvre

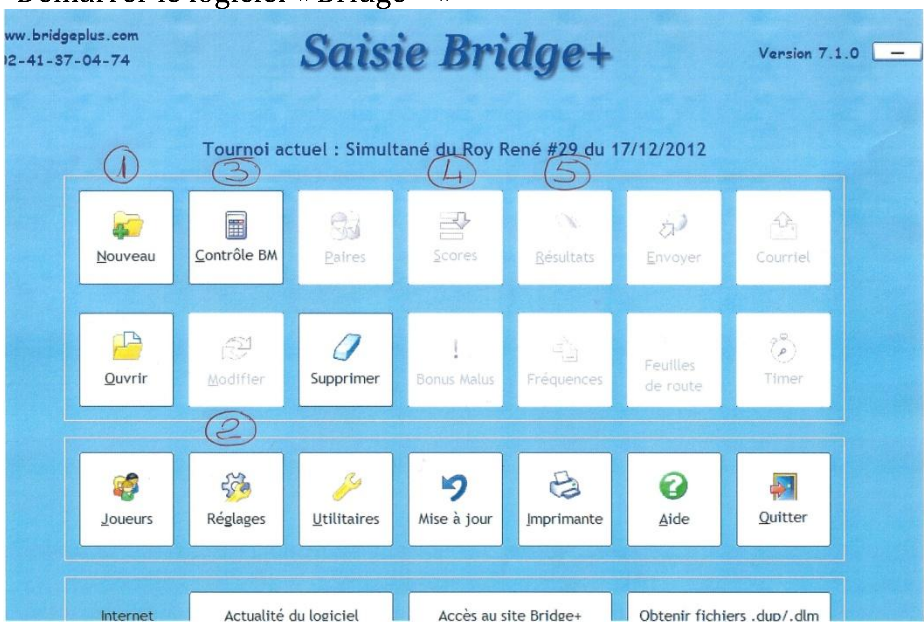


Quand tous les pavés des donnes sont en rouge, le résultat du tournoi peut être édité.

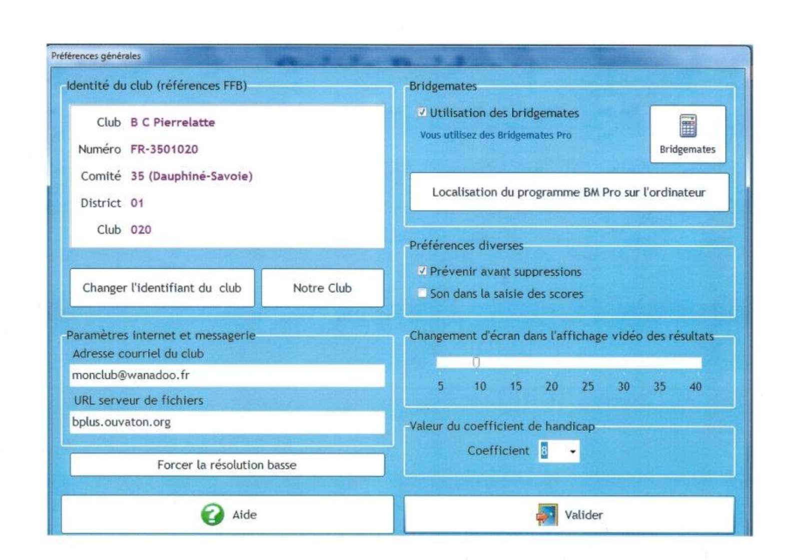
-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-

2- Depuis le logiciel « Bridge + »
(Simultanés du Roy Renée)

- Démarrer le logiciel « Bridge + »

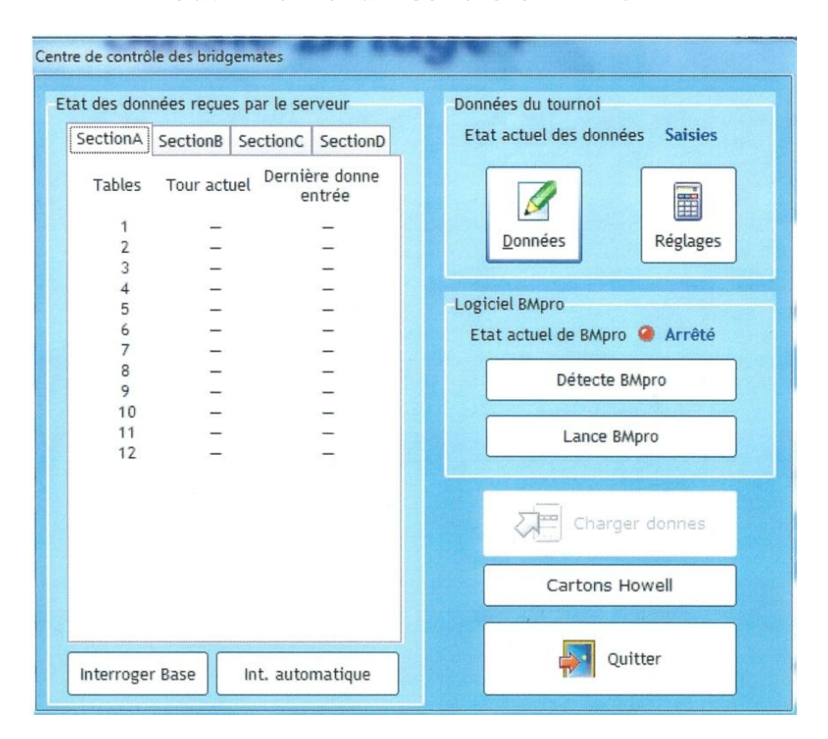


- Ouvrir le menu « **Nouveau** » 1
  - Renseigner le type et le n° de simultanée
  - Valider
- Ouvrir le menu « **Réglages** » 2

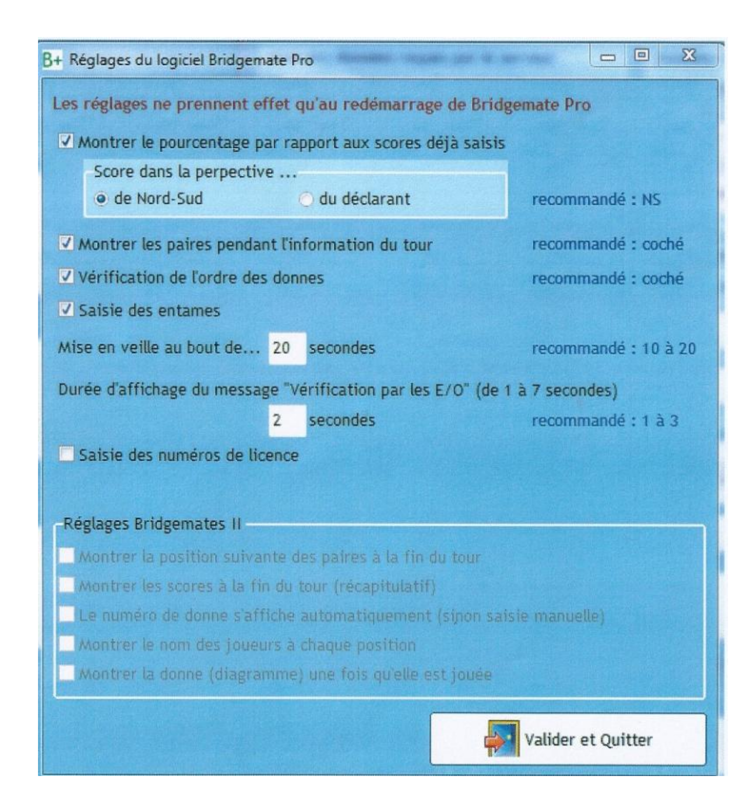


- Vérifier que l'option » Utilisation des Bridgemates est bien <u>cochée.</u>
- Valider.

- Ouvrir le menu « **Contrôle BM** » 3

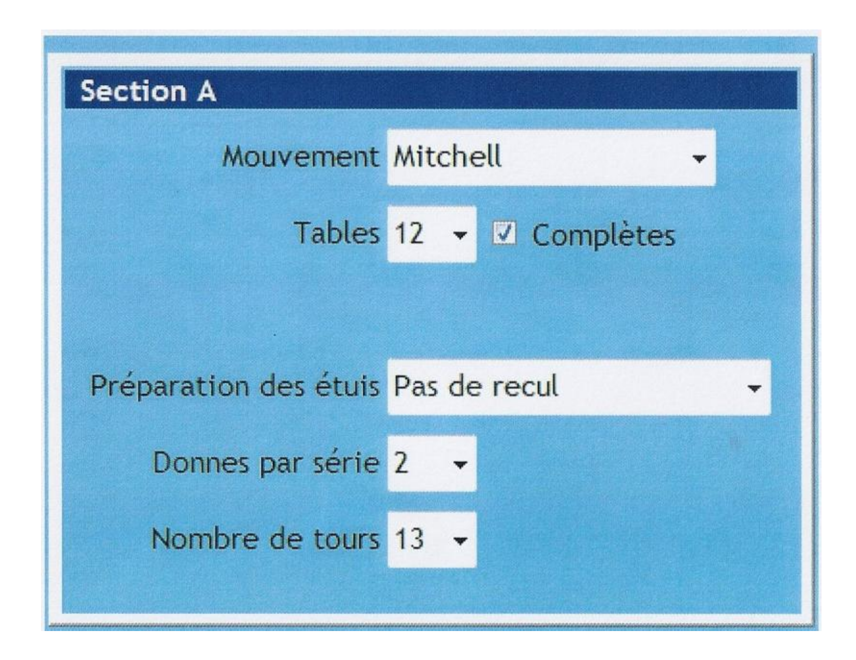


- Ouvrir « **Réglages** »

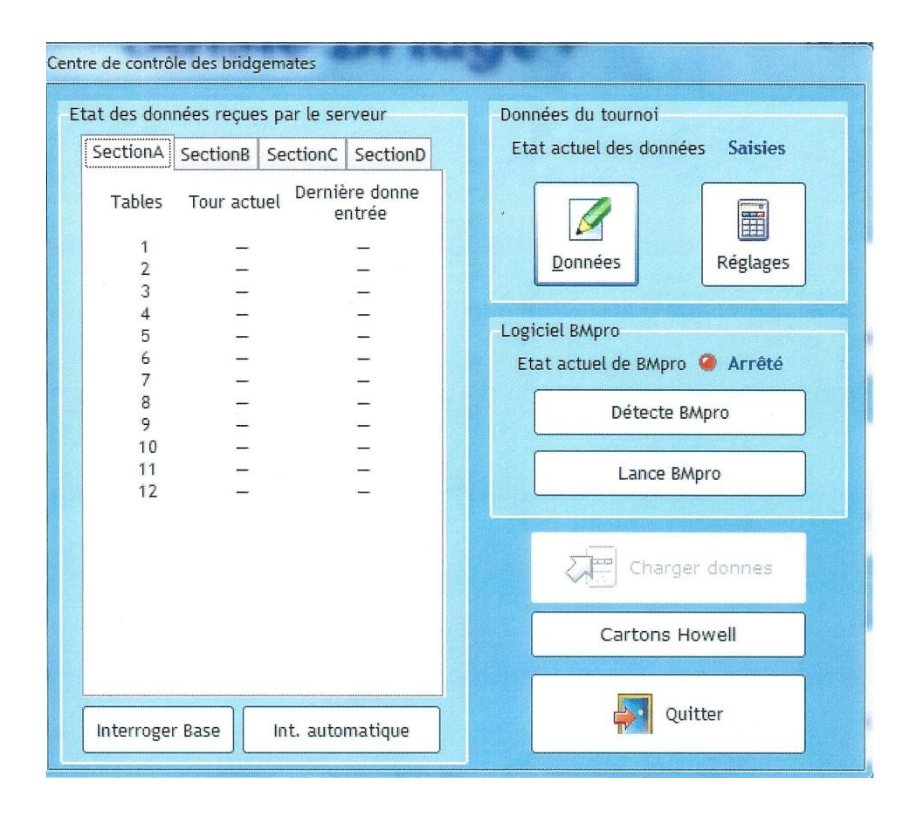


- Vérifier le paramétrage des Bridgemates et valider.

- Ouvrir « **Données** »



- Renseigner les données du tournoi.
  En particulier « Préparation des étuis » choisir : Recul des Est/Ouest
- Valider.
  Retour au menu « **Contrôle BM** »



- Clic sur « Lance BMpro », le voyant passe au vert.
- Le tableau des tables par section est renseigné.
- Clic sur « Int. Automatique ».
- Quitter.
- **Les Bridgemates sont activées le tournoi peu commencer.**

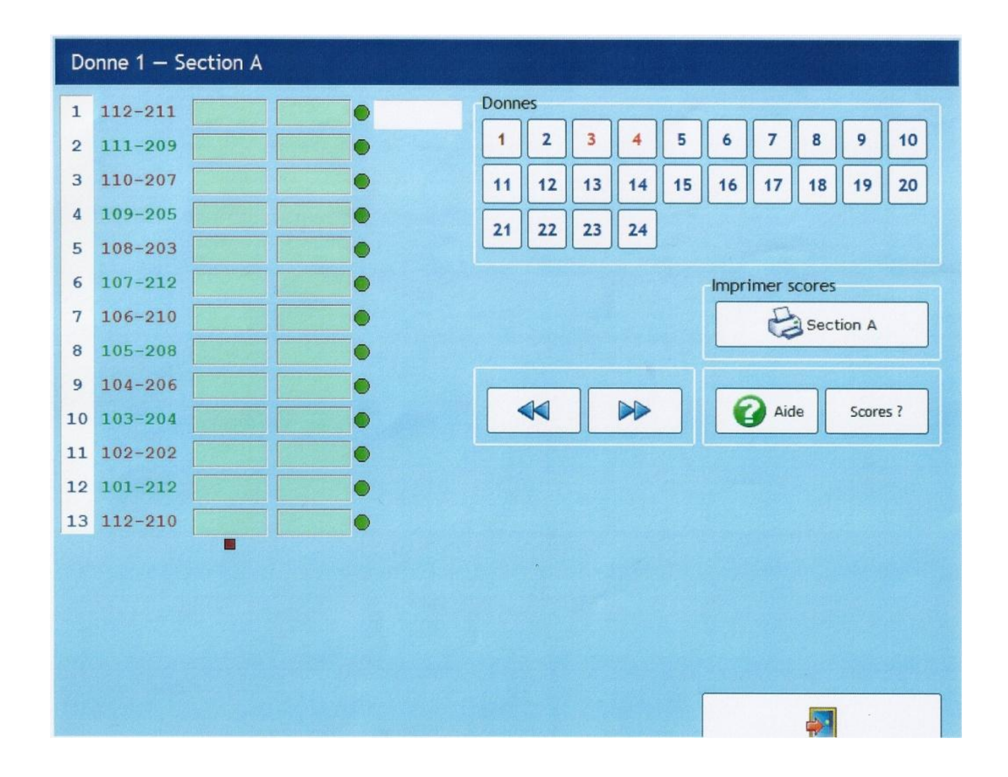
NB : le nom des participants peut être saisi à la fin du tournoi.

A la fin du tournoi

- Dans la fenêtre principale de « Bridge + », ouvrir le menu « **Scores** » 4
Le message suivant s'affiche :



- Clic sur « oui »



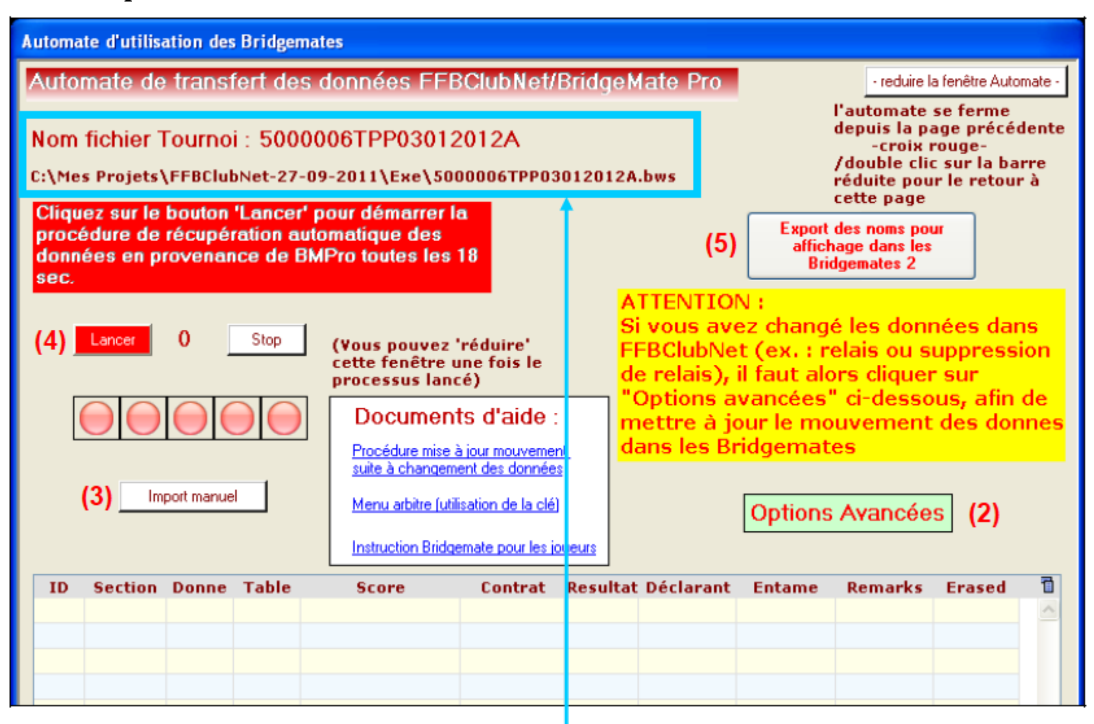
- Vérifier que tous les résultats sont remontés (changement de couleur des repères de donne)
- Sortir.
- Ouvrir le menu « **Résultats** » 5
- Ensuite procédure habituelle pour éditer les résultats du tournoi.

-o-o-o-o-o-o-o-

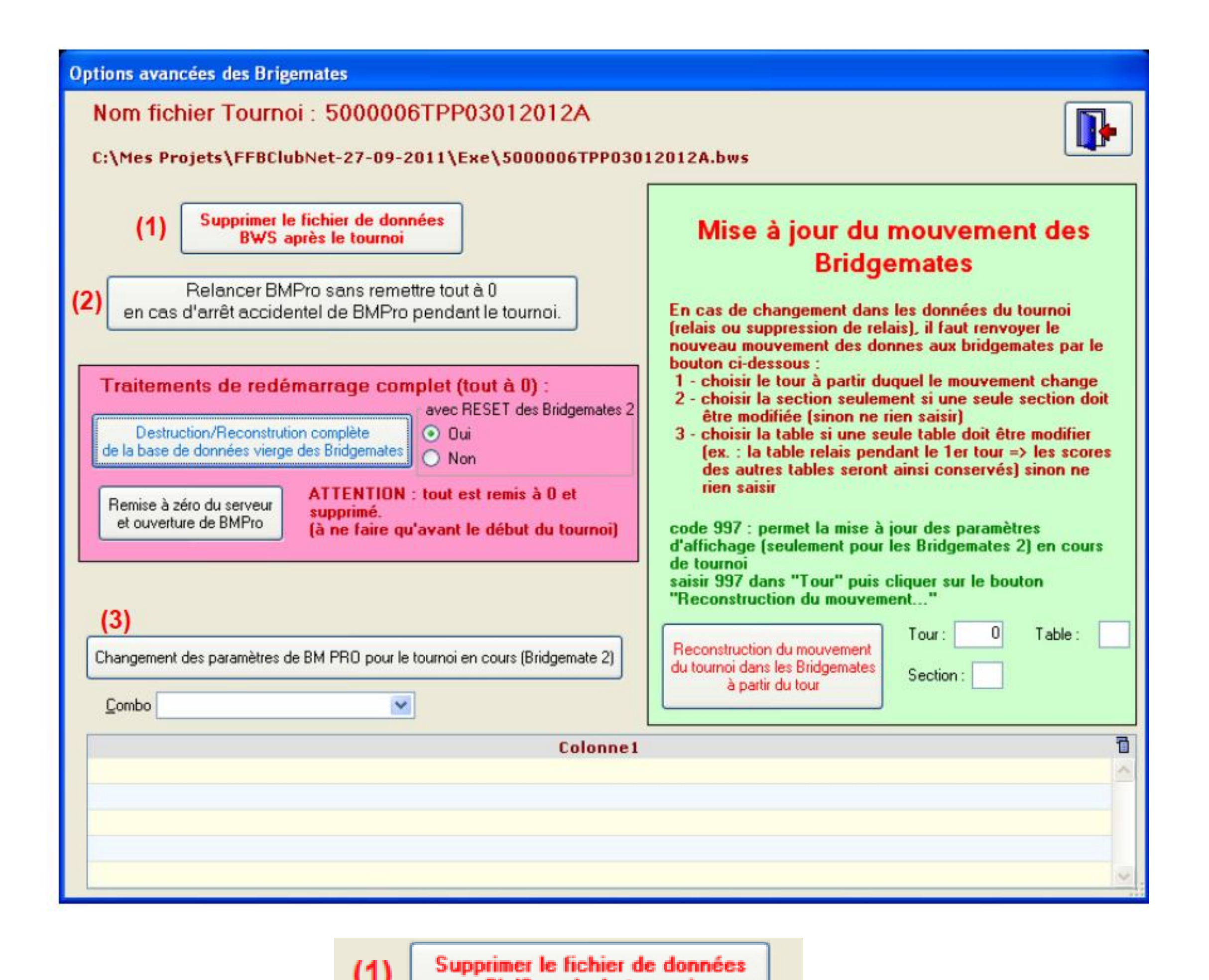
3- Modification des données du tournoi (avec ClubNet)

-3-1 Avant le démarrage du tournoi

Le plus simple :



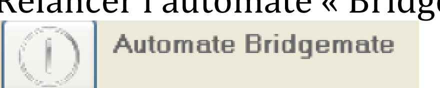
-
-
- Clic sur : Options Avancées (2)
- La fenêtre « Options avancées s'ouvre :



- Clic sur : (1) Supprimer le fichier de données BWS après le tournoi
- Réduire la fenêtre Automate
- Ouvrir FFBClubNet
- Modifier les données du tournoi
- Fermer l'automate



- Relancer l'automate « Bridgemate »



- Ce qui va créer une nouvelle base de donnée BWS, comme ci le tournoi venait d'être crée.

-3-2 Pendant le tournoi

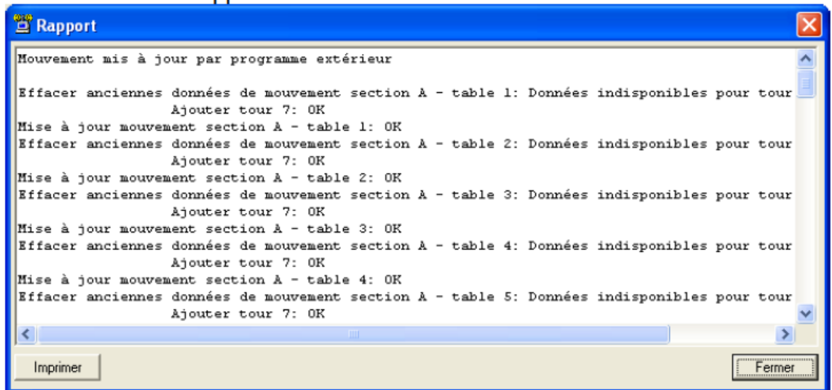
Ex : ajout d'un tour : de 6 à 7

Vous cliquez sur le bouton « réduire la fenêtre Automate »
Vous allez dans les données de la séance
Vous saisissez le nombre de tours voulus 7
Vous validez les données
Vous cliquez sur l'automate Bridgemate
Vous cliquez sur « options avancées »
Dans le pavé vert, vous saisissez 7 dans le tour puis vous cliquez sur le bouton « reconstruction du mouvement du tournoi dans les Bridgemates à partir du tour »

Vous avez le message :



Et une fenêtre de rapport dans BMPro :



On vous indique bien qu'un tour 7 a été ajouté.

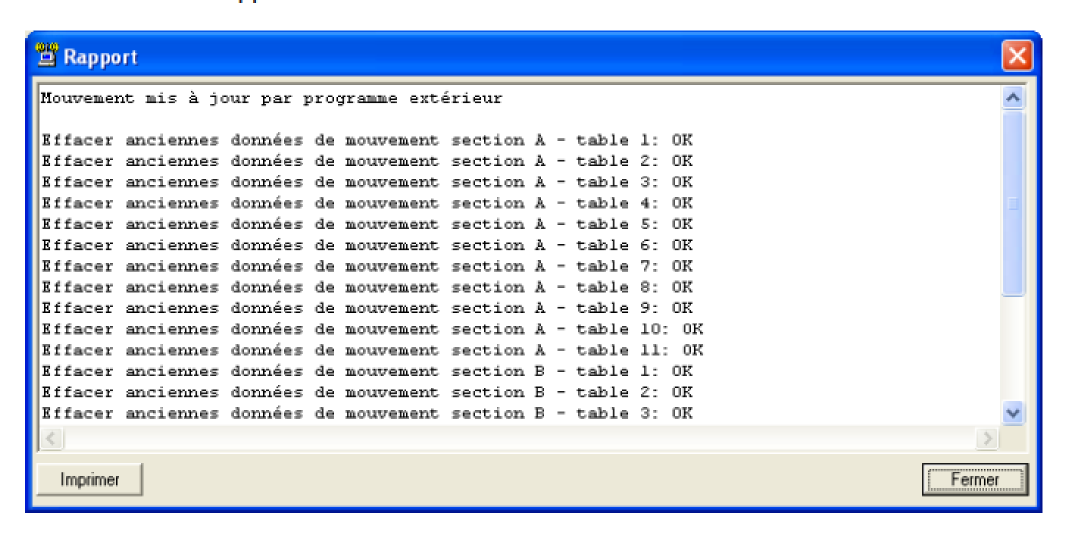
Ex : Suppression d'un tour : de 7 à 6

Vous cliquez sur le bouton « réduire la fenêtre Automate »
Vous allez dans les données de la séance
Vous saisissez le nombre de tours voulus 6
Vous validez les données
Vous cliquez sur l'automate Bridgemate
Vous cliquez sur « options avancées »
Dans le pavé vert, vous saisissez **-7** dans le tour puis vous cliquez sur le bouton « reconstruction du mouvement du tournoi dans les Bridgemates à partir du tour »
ATTENTION, il faut saisir le moins avec le tour qu'on enlève.

Vous avez le message :



Et une fenêtre de rapport dans BMPro :



Le tour 7 a été enlevé.

4- Menu « ARBITRE »
-4-1 Paramétrage des Bridgemate

Les Bridgemates que vous recevez ne sont pas paramétrées à votre configuration de tournois, il faut les prendre une par une afin de les paramétrer sur le même canal que BMPro puis pour la section A et les tables de 1 à …
REMARQUE : le paramétrage des boitiers est différent suivant Bridgemate 1 ou Bridgemate 2

22.3.4.1 Bridgemate 1

Appuyez sur la touche « OK »

Si vous avez cet écran :
Insérer la clé arbitre

```
DONNE :
CONTRAT :
```

Vous insérez la clé arbitre et vous avez cet écran :

```
MENU ARBITRE
V2.3.2a FR
```

Appuyez sur la touche « 0 » puis sur « OK » quand la Bridgemate vous demande « Reset ? »
Retirez la clé arbitre.

Appuyez sur la touche « OK » et vous obtenez l'écran :

```
BRIDGEMATE PRO
V2.3.2a FR
```

Insérer la clé arbitre et vous avez cet écran :

```
SECTION : A        +/-
TABLE :   2
```

Quand vous appuyez sur la touche « + » ou « - », pour augmentez de section (C, D…) ou diminuez de section
Ensuite, vous appuyez sur « OK » et passez à la sélection de la table. Vous appuyez sur « ANNUL » pour supprimer le n° affiché puis tapez sur le N° de table que vous souhaitez.
Ensuite, vous appuyez sur la touche « OK » pour valider et arrivez sur l'écran de sélection du canal, même procédure : touche « ANNUL » et saisie du n° du canal
ATTENTION : il faut choisir le même canal que dans BMPro sinon, la Bridgemate ne communiquera pas avec BMPro et vous aurez le message « Système inactif »

<u>Actuellement le canal qui a été choisi est le canal 0</u>

-4-2 Correction d’un score

Vous insérez la clé arbitre et vous avez cet écran :

```
MENU ARBITRE
V2.3.2a FR
```

Il faut ensuite taper le n° de l’option souhaitée :
0 = « RESET ? » ➔ remise à zéro de la Bridgemate
1 = « SCORE AJUSTE ? » ➔ saisie d’une marque ajustée
ATTENTION : la saisie du 1 ne fonctionne que lorsque vous avez déjà saisi le n° de la donne et que vous êtes dans la saisie du contrat
Vous avez le choix entre 4 pour 40%, 6 pour 60% et 5 pour 50%, ce qui correspond dans FFBClubNet à 97 (40%), 99(60%) et 98(50%)
2 = « RESULTATS ?» ➔ permet de voir le résultat saisi, il faut ensuite saisir le n° de la donne
3 = « EFFACER RESULTAT ? » ➔ permet d’effacer un score saisi, il faut ensuite saisir le n° de la donne et « OK » puis il est affiché « DONNE EFFACEE »
4 = « ETAT DU BOITIER ?» ➔ permet de voir la section, la table, le tour et les donnes en cours sur le boitier.
5 = « DONNES MANQUANTES ? » ➔ permet d’afficher les numéros des donnes encore à saisir pour le tour en cours

IMPORTANT
A la fin du tournoi, il est toujours possible de modifier les résultats de donne dans le menu « Scores des fiches ambulante » de FFBClubNet, cependant il est impératif au préalable, d’arrêter l’Automate, action sur la croix rouge (a) lorsqu’il est en fonctionnement.

